2026. november–december, XXXIV. évfolyam, 3–4. szám, ISSN 2729-9066

Prokics Hanna Luca

Memóriajátékkal a tanulás támogatásáért

Bevezetés

Játszani minden gyerek szeret, tanulni viszont sokkal kevesebben. Miért ne lehetne hát ezt a két tevékenységet összevonni? Ez adta az ötletet, hogy egy egyszerű játékot kicsit továbbgondolva megalkossam a Szempont-memory-t. Azt tűztem ki célul, hogy egy bárki által gyorsan megtanulható, egyszerű, de a tanulást mégis segítő, pedagógiai célzattal alkalmazható játékot alkossak.

A játék

A Szempont-memory alapja a mindenki által ismert memory, ami sokféle verzióban kapható, és a legkisebbekkel is játszható. A szabályok nagy része tehát megegyezik a hagyományos játékéval. Van benne azonban egy kis csavar: ebben a játékban nem az a lényeg, hogy ki gyűjti össze a legtöbb párt. Itt konkrét, előre meghatározott célokat kell elérni, amihez lehetőségünk van akár segíteni, akár akadályozni a játékostársakat.

Az előkészületek egyszerűek: a memóriakártyákat (lapokat) összekeverve, előlappal lefelé fordítva valamilyen módon el kell rendezni az asztalon úgy, hogy mindenki jól lássa, kényelmesen elérje őket. A játékosok ezek után megkapják az ún. célkártyáikat (1. kép): ezeken szerepelnek azok a lapok, amiket a játék során össze kell gyűjteniük.



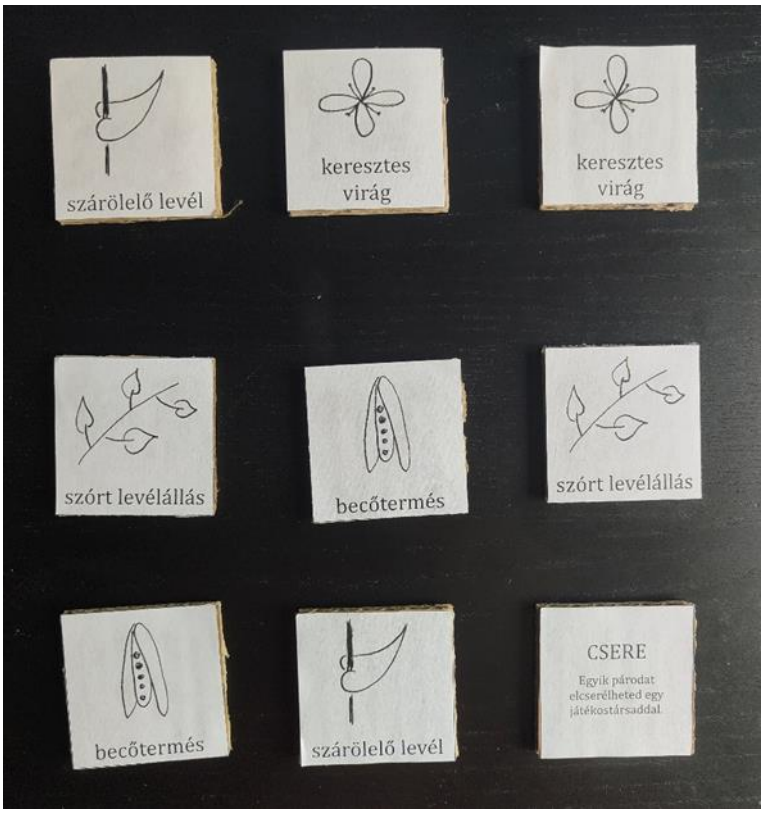
1. kép: A Szempont-memory egy célkártyája
Forrás: A szerző saját alkotása

A célkártyák tanulmányozása után megkezdődik maga a játék: egy, a csoport által kiválasztott játékos felfordít két memóriakártyát. Hogyha egy párt talált, akkor azt magához veszi, majd megint ő következik, egészen addig, ameddig el nem rontja. Amikor elrontotta (tehát nem egy párt fordított fel), akkor a következő játékos jön. Minden játékos addig van soron, ameddig párokat fordít fel. Ha valaki megtalált egy párt, kötelező magához vennie akkor is, ha az nem szerepel a saját célkártyáján. A játékot az a játékos nyeri, aki először összegyűjti a célkártyáján szereplő összes memóriakártyát – a játék ekkor még nem szükségszerűen ér véget, egészen addig lehet játszani, ameddig mindenki össze nem gyűjti az összes szükséges lapot.

Ezt a játékot én növényismereti témakörben készítettem el. Ez azt jelenti, hogy egy célkártyán egy konkrét növényfaj szerepel (pl. piros árvacsalán), a memóriakártyákon pedig a célkártyákon szereplő növényfajok tulajdonságai (pl. virág típusa, termés típusa stb.). Ezeket a tulajdonságokat úgy választottam ki, hogy minden célkártyán szereplő növénynél ugyanazok a típusú tulajdonságok (szempontok) szerepeljenek.

A tulajdonságokat rejtő memóriakártyákon kívül begyűjthetők még speciális párok is: ezeken nem növényfajok tulajdonságai találhatók, hanem valamilyen különleges képesség. Ezeket a párokat is ugyanúgy lehet megszerezni, mint az összes többit. Onnantól kezdve, hogy valakinek a birtokában van egy speciális pár, a játék során bármikor (de összesen csak egyszer) aktiválhatja annak képességét. Esetemben három típusú speciális pár található a pakliban: a *csere*, amivel egy másik játékos egyik párját elcserélhetjük egy saját párunkkal, a *lopás*, amivel el lehet lopni egy másik játékos egyik megszerzett párját és a *joker*, amivel az egyik párunkat át lehet alakítani egy szomszédos játékos párjává.

A célkártyákra kiválasztott fajok tulajdonságai között vannak olyanok, amik több fajnál is megegyeznek, azaz több célkártyán is megtalálhatók. Ezek a tulajdonságkártyák annyiszor szerepelnek a pakliban, ahány célkártyán szerepelnek. Emiatt a megtalálásukra is nagyobb az esély, ugyanakkor verseny is folyhat értük. A játék itt egy nehezítési lehetőséget is magában rejt: ha a memóriakártyák lehelyezése előtt kiválogatjuk őket, és minden tulajdonságból csak egyet hagyunk a pakliban, azzal még kiélezettebb versenyhelyzetet teremtünk a játékosok között, ezzel izgalmasabbá téve a játékot.



2. kép: A Szempont-memory egy célkártyája
Forrás: A szerző saját alkotása

Összességében tehát elmondható, hogy a Szempont-memory szabályainak nagy részét mindenki ismeri, mégis sokkal izgalmasabb és érdekesebb a hagyományos memorynál. Sokkal több interakciót és versenyhelyzetet kínál, mint a hagyományos verziója, de nem nehezebb megtanulni.

Tapasztalatok

A Szempont-memory-t egy alkalommal volt lehetőségem kipróbálni, elsőéves biológus hallgatókkal. A játékot úgy készítettem el, hogy hatan tudjanak vele egyszerre játszani – a kipróbálás során ennél többen voltunk, ezért a játékosok páronként kaptak egy célkártyát, párokban gyűjtötték össze a szükséges tulajdonságokat.

A próbaalkalom során az egyik tanulság az volt, hogy a célkártyákat a játék megkezdése előtt érdemes közösen megbeszélni, körbeadni. Mi ezt nem tettük meg, ezért minden csapat leginkább a saját célkártyájának kigyűjtésével volt elfoglalva, nem tudtak figyelni arra, hogyan állnak a többiek. Úgy gondolom, hogy ha előre megnéztük volna a célkártyákat, akkor sokkal több kommunikáció lett volna a résztvevők között: mivel mindenki tudta volna, mire van szüksége a másiknak, kialakulhatott volna több akadályozás, élesebb versenyhelyzet.

A memory klasszikusan egy olyan játék, amit a játékosok nem csapatban játszanak, ennek ellenére azonban párokban játszva is jól működött. A párok teljesen elmerültek a játékban, összedolgoztak, így azt gondolom, hogy jó közösségépítő hatással bírt ez a játék.

Felhasználhatóság

Ennek a játéknak az egyik legnagyobb előnye a személyre szabhatóság. Én éppen növényismereti témakörben készítettem el, de kis belegondolással bármilyen más témakörben, akár más tantárgyhoz kapcsolódóan is elkészíthető (például éghajlatok jellemzése földrajzon, vagy események legfontosabb tulajdonságaink összegyűjtése történelemből). Emiatt alkalmas szinte bármilyen témakör gyakorlásához, átismétléséhez. A játék a meglévőkön kívül további speciális kártyákkal is bővíthető, így akár a versenyhelyzetet is még élesebbé lehet tenni.

A személyre szabhatóságból következik, hogy bármilyen korosztály számára alkalmas – csupán a témakört és a célokat szükséges megfelelően kiválasztani. A játékszabályok egyszerűek, így a legkisebbek is könnyen megértik. A kisebbek esetén érdemes lehet a könnyebb verziót játszani (amiben pont annyi kártya van az asztalon, hogy versengés nélkül is mindenki el tudja érni a célját). Így később sem feltétlen válik unalmassá a játék, hiszen további módosításokat lehet végrehajtani, hogy a már ismert játékot továbbra is szívesen játsszák a diákok.

A játék összefoglaló, ismétlő, gyakorló órákra a legalkalmasabb, mivel időigényessége miatt új ismeretek átadására már nem lenne lehetőség ugyanazon az órán. Természetesen az időigényesség a játékosok számának változtatásával is befolyásolható, illetve osztályfüggő is. Tanórai használat esetén mindenképpen több példányt kell bevinni. Hogyha hatnál többen vesznek részt egy játékban, az túlzottan lelassíthatja, a várakozók számára unalmassá teheti. Szerintem az ideális játékoslétszám négy és hat között van, így osztály-/csoportlétszámtól függően három, vagy akár hat-nyolc példányra is szükség lehet. Ennek ellenére is azt gondolom, hogy nem igényel sok anyagot, mert egyszerű nyomtatott kártyákkal is meg lehet valósítani.

Az általam kidolgozott verzióban az összes célkártyán ugyanazok a tulajdonságok szerepelnek. Ehhez egy átdolgozásnál nem feltétlenül kell ragaszkodni, akár minden célkártyán teljesen más jellegű célok is szerepelhetnek. Ha viszont ugyanazokat a szempontokat alkalmazzuk minden esetben, annak megvan az az előnye, hogy a tanulók nem csak jellemezni tanulnak meg valamit, hanem jellemzési szempontokat is megtanulnak. Ilyen módon a jellemzett dolgokat megtanulják rendszerezni, csoportosítani, illetve egy jellemzési algoritmust is elsajátítanak.

Összegzés

Összességében azt gondolom, hogy bár a Szempont-memory egy nagyon egyszerű, klasszikus játékon alapul, kis csavarral sikerült egészen más megvilágításba helyezni. Egyszerűsége ellenére pedagógiai szempontból is jól hasznosítható, így játékosan, élményszerűen taníthatók a résztvevők. Egyszerűsége miatt bármilyen témakörhöz, tantárgyhoz hozzáilleszthető. A pedagógus részéről sem igényel sok munkát, és az anyagigénye sem nagy. Úgy gondolom, hogy a pedagógiai eszköztáramban ez egy gyakran alkalmazott módszer lesz a tanórákon a kompetenciafejlesztésre és az élményalapú tanításra.